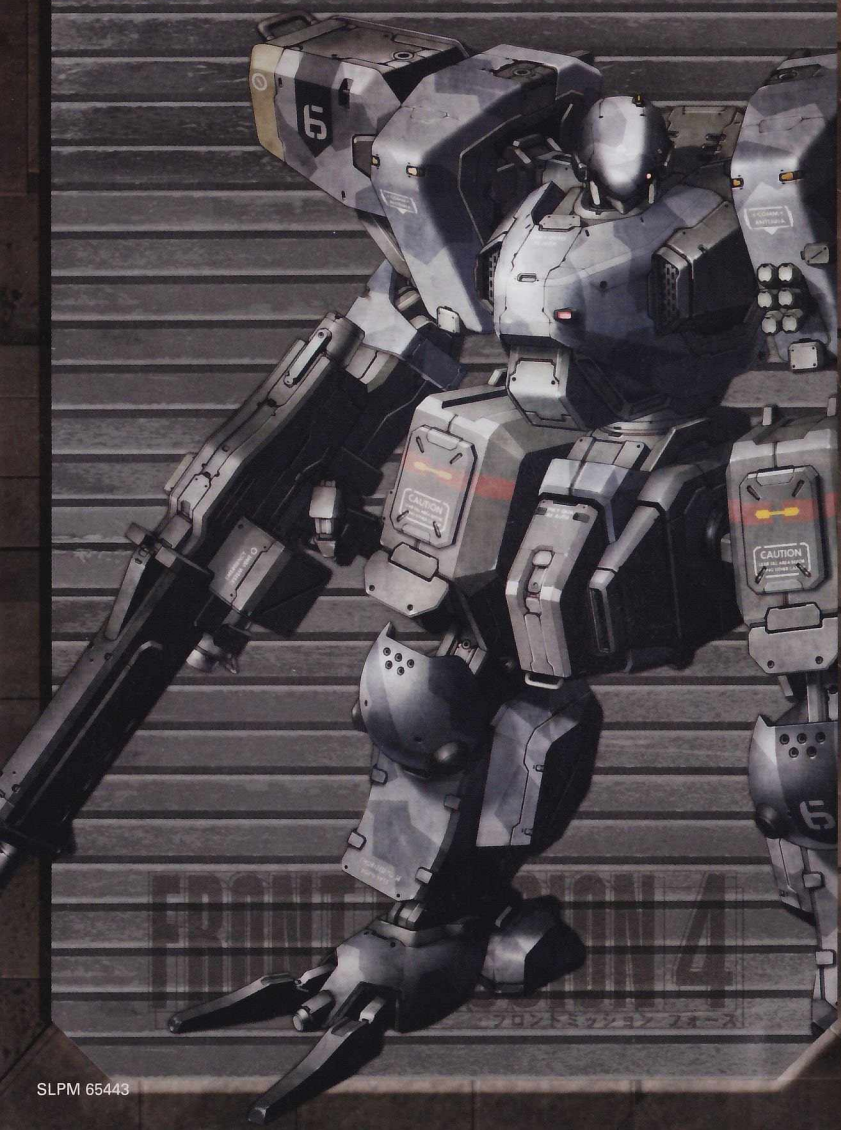
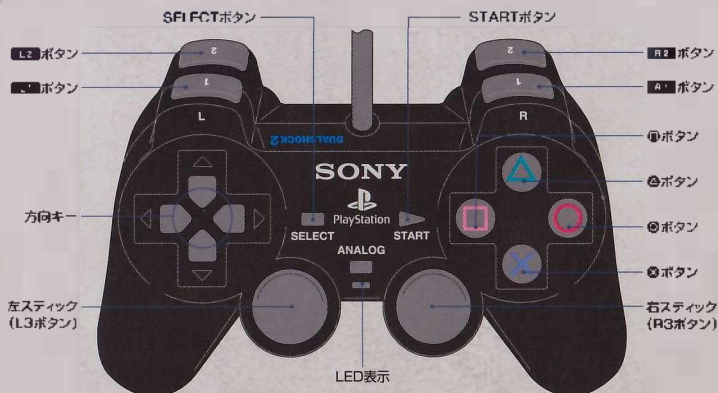
FRONT MISSION 4®

フロントミッション フォース

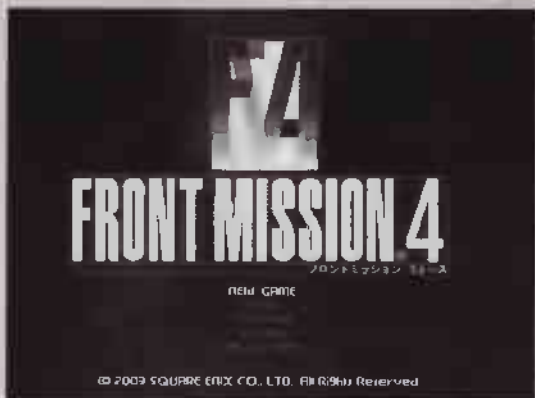
SQUARE ENIX™

FRONT MISSION 4
6
CAUTION
CAUTION
6
フロントミッション フォース
SLPM 65443

CONTENTS

操作方法 アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）

●本ソフトは振動機能には対応しておりません。 ●常にアナログモード（LED表示：赤色）です。 ●アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）以外のコントローラでの動作は保証いたしませんので、ご了承ください。

ボタン	操作
○ボタン	コマンドの決定、ウインドウ内のメッセージ セリフを先に進める。押しつづけると戦闘マップ上でユニットの高速移動ができます。バトルシーンでのミサイルの早送り。
△ボタン	戦闘マップ上でHPバーのON／OFFの切替え。
×ボタン	コマンドのキャンセル、戻る、フリーカーソルの高速移動。バトルシーンスキップ。メッセージスキップ。
□ボタン	戦闘マップ上で武器の切替え。
STARTボタン	戦闘マップ上でシステムメニューを表示します。イベントスキップ。
SELECTボタン	戦闘マップ上で簡易マップを表示します。
L1ボタン	戦闘マップ時、攻撃目標を切替える。セットアップやショップでキャラクターを切替える。
R1ボタン	戦闘マップ時、味方ユニットにカーソルを移動する。未行動ユニットなら行動順を切替える。セットアップやショップでキャラクターを切替える。
L2ボタン	戦闘マップ上での視点をズームアウトする。
R2ボタン	戦闘マップ上での視点をズームインする。
L3ボタン	ジェットパック装備時に使用／未使用を切替える。
R3ボタン	戦闘マップ上で押すごとにカメラアングルが90°回転します。
左スティック	カーソルの移動。
右スティック	戦闘マップ上で視点を回転する。
方向キー	カーソルの移動、コマンドの選択。

ゲームの始め方

"プレイステーション 2"本体の電源を入れてから「フロントミッション4」のディスクを正しくセットするとデモ画面が流れます。オープニングデモはSTARTボタンを押すとスキップすることができます。オープニングデモ後に表示されるタイトル画面でSTARTボタンを押すとゲームメニューが表示されます。

NEW GAME	最初からゲームを始めます。
LOAD	"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に保存しているゲームデータからゲームを始めます。
CONTINUE	"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に戦闘マップで中断セーブしたデータがある場合は再開することができます。
SOUND	音声のステレオ／モノラルの設定ができます。
DEV-6 INFO	新作情報がご覧になれます。

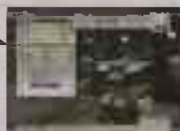
※SOUNDのステレオ／モノラルの切替えはNew Game開始時にしか設定できません。

ゲームの流れ

「フロントミッション4」はストーリーイベントと戦闘を繰り返すことでゲームが進行していきます。

イベントシーンでできる事

キャラクターとの会話	
パーツや武器を購入できるショップ	P30参照
スキルやアビリティが購入できるコンピューターショップ	P30参照
ヴァンツァーのセットアップ	P22～参照
パイロット自身のセットアップ	P28～参照
戦闘のシミュレートができるシミュレーター	P31参照
セーブ／ロード	P32参照

イベントシーン

ショップ

セットアップ

ワールドマップ

戦闘マップ

また、「フロントミッション4」ではエルザを中心にストーリーが進行するＥＣ編とダリルを中心にストーリーが進行する南米編が、いくつかのステージをクリアすると切替わる方式をとっています。

※イベントシーンには音声ありのイベントと、テキストのみで進行するものがあります。
※STARTボタンでイベントのスキップができます。

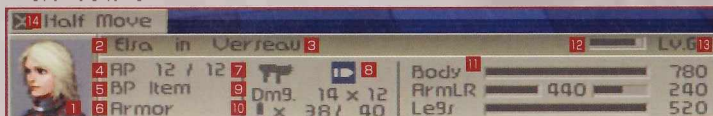
出撃ユニットの配置

戦闘に突入したとき、その戦闘に出撃するユニットを選択して配置します。
南米編にかぎりあらかじめ選択してある傭兵部隊も出撃することがあります。

※●ボタンでユニット配置ポイントの切替えが可能です。

バトルシステム

戦闘マップの見方

ユニットデータウインドウ

1	パイロット顔	搭乗しているキャラクターの顔が表示されます。
2	パイロット名	搭乗しているキャラクターの名前。
3	機体名	ヴァンツァーの名前。
4	アクションポイント	このポイントを消費して行動します。
5	バックパック	セットアップしているバックパックの種類が表示されます。
6	Armor	防御属性
7	武器種	武器の種類がアイコンで表示されます。
8	属性	武器の属性がアイコンで表示されます。
9	ダメージ	攻撃力×発射回数で表示されます。
10	弾数	現在の弾数／装弾可能数。
11	各パーツHP	各パーツの現状HPがバーと数値で表示されます。
12	経験値バー	ゲージが満タンになるとレベルアップします。
13	レベル	現在のキャラクターのレベルを表示します。
14	ステータス障害	かかっているステータス障害が表示されます。

APシステムについて

▼ AP＝アクションポイントとは？

APとは、1ターンの中で行える行動を数値で表したもので、各ユニットが何らかの行動をとる時に必ず消費するものです。具体的には移動の際には1スクエアにつき1ポイント、攻撃なら各武器に設定されているポイント分APを消費して攻撃をします。つまりAPがない状態だとユニットは何も行動することができないという事になります。
また、APはプレイヤーフェイズの始めに回復し、上限値はパイロット毎に異なり、コンピューターのアップグレードやコンピューターショップでのチューンアップによって増やす事もできます。

戦闘マップでの行動

移動

選択されているユニットを中心に青く表示されている部分が、そのユニットが移動可能な範囲です。カーソルを移動先へ動かして◎ボタンで決定してください。移動しない場合にはユニットにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、コマンドメニューが表示されます。

※ユニットの行動順は自動的に選択されますが、R1ボタンで他のユニットにカーソルを移動することができ、そのユニットから行動することができます。行動終了したヴァンツァーにはⒺのアイコンがつきます。

移動制限

移動距離はレッグパーツの能力によって変化します。パーツによっては越えられる段差に限界があります。またジェットパックを使用するとそのジェットパックの性能に応じた移動力になります。
越えることのできる段差は大きくなりますが、移動力は減ることもあります。

APの消費

基本的には1スクエア移動する毎に、APを1消費します。
ジェットパック使用時には1スクエアにつきジェットパックの性能に応じたAPを消費します。

コマンドメニュー

ユニットのターンの際、移動後またはその場で◎ボタンを押すとコマンドメニューが表示されます。

コマンド	説明
Attack	攻撃可能範囲にいる敵ユニットに攻撃をします。
Items	アイテムを使用します。
Repairs	有効範囲内にいる味方ユニットのHP回復、破壊パーツの修理、ST障害の回復をします。
EMP	ステータス障害攻撃可能範囲にいる敵ユニットにST攻撃をします。
Sensors	自分の周囲にミサイル誘導を行うことができます。
Air Support	通信バックパックを装備しているユニットは航空支援の要請を行う事ができます。(デュランダル部隊のみ)
Status	パイロット、ヴァンツァーの詳細情報を表示します。
End	ユニットの行動を終了します。

※セットアップの状況により、コマンドスキルなどのコマンドが表示されることもあります。

※■■ これらのコマンドはバックパックを装備することでコマンドが表示されます。

移動決定後、もしくはその場で◎ボタンを押してコマンドメニューを表示します。
攻撃する場合は「Attack」コマンドにカーソルを合わせて◎ボタンで決定してください。

攻撃可能範囲

「Attack」を選択すると、現在選択している武器の攻撃可能範囲が赤色で表示されます。

使用武器の切替

□ボタンを押すと選択可能な武器がウインドウに表示されます。

攻撃目標の選択

方向キー or 左スティック or L1ボタンで攻撃可能範囲にいる敵ユニットにカーソルを合わせて◎ボタンで決定します。

敵が攻撃してきた場合

敵軍のフェイズで敵ユニットが攻撃を仕掛けてきた場合、対応可能な行動がウインドウに表示されます。表示された行動を方向キーで選択して、◎ボタンで決定します。

APの消費

攻撃で消費するAPは、攻撃に使用する武器の種類によって異なります。

バックパック

アイテム

バックパックにアイテムをセットしているとコマンドメニューに「Items」のコマンドが表示されます。自機及び前後左右に隣接するユニットに対して使用できます。コマンドを選択すると使用可能なアイテムのリストが表示されます。

リペア

リペアバックパックを装備したユニットは、コマンドメニューに「Repairs」のコマンドが表示されます。自分や味方ユニットのダメージを受けたパーツのHP回復や破壊されたパーツの修理を行なうことができます。コマンドメニューの「Repairs」を選択すると自ユニットを中心に緑色の範囲が表示されます。この範囲内にいる修理したい味方ユニットを選択すると、

Repair Parts	パーツのHP回復
Rebirth Parts	壊れたパーツの修理
Remove Status	ステータス障害の回復

の3つのコマンドが表示されます。

それぞれのコマンドにカーソルを合わせることで、実行した時のAP消費を確認することができます。

◎ボタンで決定すると、HP回復、修理をするパーツ、回復するステータス障害の選択ウインドウが開きます。もし、HP回復、修理をするパーツ、ステータス障害が見つからない場合は、HP回復、修理可能なパーツ、または回復するステータス障害が無いことを意味するウインドウが開きます。

▼ ステータス障害回復について

- **Attack Sys Down回復**はMS Sys Downも同時に回復します。
- **Movement Sys Down回復**はMovement Sys Damagedも同時に回復します。
- **System Down回復**はAttack Sys Down、MS Sys Down、Movement Sys Down、Movement Sys Damaged、BP Sys Downも同時に回復します。
- **Link Cut**は、Link Cut回復でしか回復できません。

バックパック

EMP

▼ EMP（＝電磁波障害）

EMPバックパックを装備したユニットは電磁波攻撃ができます。
ステータス障害攻撃可能範囲が赤くスクエア表示されるので範囲内の敵ユニットを選択します。すると、装備中のEMPバックパックで使用可能なステータス攻撃の種類が表示されるので、選んで決定します。

▼ アンチロック（Antilock）

リンク支援のディフェンスサポートでのみ設定可能な機能です。アンチロック機能がついたEMPバックパックを装備したユニットの周辺にいる味方ユニットをターゲットしたミサイル弾の誘導妨害をして絶対命中しないようにするというものです。

※アンチロックの効果範囲は、EMPバックパックを装備したユニットから4マス以内になります。

ステータス障害についてはP16参照。

※ のアイコンがついているヴァンツァーはステータス障害がかかっている状態。また、そのユニットにカーソルを合わせる事で、どのステータス障害にかかっているかを確認することができます。

センサー

センサーバックパックを装備したユニットが仲間にいた場合、その仲間ユニットの周辺にいる敵ユニットには、どんなに離れていてもミサイルを装備しているユニットから攻撃ができるようになります。

センサーの機能には以下の2種類があり、それぞれ時間、天候の影響に関して違いがあります。ソナー、レーダー両方の機能を持っているものに関しては、戦闘マップ上で状況に合わせて切替えることができます。

Radar	電波情報から敵ユニットの位置を把握します。
Sonar	音声情報から敵ユニットの位置を把握します。

バックパック

通信

通信バックパックを装備したユニットは、自分の行動時に航空支援（Air Support）を要請することができます。（デュランダル部隊のみ）
コマンドメニューの「Air Support」を選択すると、

Air Strike	爆撃
Suppry Drop	補給コンテナ投下
Armor Coating	防御支援

の3つのコマンドが表示されます。

− Suppry Drop（補給コンテナ投下）−

Suppry Drop（補給コンテナ投下）は指定した箇所に補給コンテナを投下させるための要請コマンドです。投下された補給コンテナは、設定された回数分だけ減った弾倉の補充を行います。給弾の方法は、弾の減ったユニットをコンテナに隣接させた状態で行動を終了させることで、要請したターンのプレイヤーフェイズ終了後には、弾がMAXまで回復しています。

Suppry Drop（補給コンテナ投下）を要請すると、マップ毎にあらかじめ設定された補給コンテナを投下可能な場所の中から、場所を指定することになります。
コンテナの投下可能なスクエアは、青色になっています。◉ボタンで、そのマップ上に設定された投下可能スクエアに直接カーソルを移動することが出来ます。
補給コンテナの投下は、要請したターンのプレイヤーフェイズ終了後に行われ、補給コンテナがマップ上にある間は次の補給コンテナ投下を行う事はできません。
投下されたコンテナは、味方ユニットと同じ扱いになり、敵ユニットの攻撃対象になります。コンテナにはHPが設定されており、それが0になれば破壊されて給弾ができなくなります。

バックパック

—Air Strike（爆撃）—

Air Strike（爆撃）を要請すると、爆撃範囲を示す赤い範囲がマップ上に表示されます。

爆撃範囲は◉ボタンで爆撃範囲を切替えることが可能です。動かして爆撃位置を指定すると、画面上に爆撃地点を示すマークが表示されて行動が終了します。
爆撃は要請した次のターンのプレイヤーフェイズ終了後に実行されます。爆撃範囲に入れば味方もダメージを受けるので注意が必要です。

—Armor Coating（防御支援）

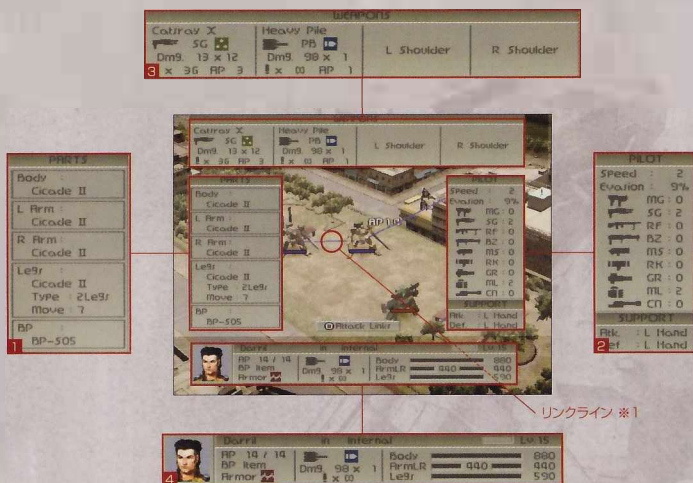
Armor Coating（防御支援要請）は指定した範囲にいるユニットに、「貫通」、「衝撃」、「炎熱」のいずれか1つの防御属性を追加で設定するものです。
ここで設定された防御属性は、セットアップ（Setup）で設定されたものと合わせて最大2種類まで設定できます。

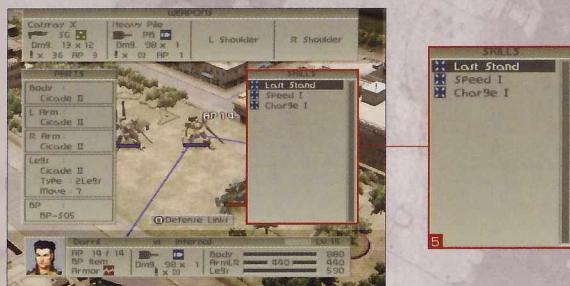
Armor Coating（防御支援要請）を要請すると、支援範囲を示す赤色の範囲がマップ上に表示されます。
支援範囲を動かして支援位置を指定すると、画面上に支援地点を示すマークが表示されて行動が終了します。
防御支援は、要請したプレイヤーフェイズ終了後に実行されます。防御支援範囲に入れば敵ユニットにも同じ防御属性効果がつくので注意が必要です。

Salvage（サルベージ）

サルベージ機能がついた通信バックパックを装備して、アタックもしくはディフェンスサポートに設定していると、ユニット破壊時に復活させる機能です。Setup時のウインドウのサポート内容で、1ステージで復活させることができる数を確認できます。

ステータス画面の見方

コマンドメニューのStatusでパイロットやヴァンツァーの詳細情報を確認することができます。

1. 搭乗しているヴァンツァーのセットアップ状態が表示されます。
2. パイロットの武器の習熟度やリンク時のサポート行動が表示されます。
3. 装備している武器が表示されます。
4. ユニットデータウインドウ。（P07参照）

※1 ステータス画面表示中◎ボタンを押すとAttack Links／Defense Linksの表示の切替えができます。

5. 装備しているスキルが表示されます。※◎ボタンを押すと、スキルウインドウの表示／非表示が行えます。

ステータス障害

FRONT MISSION 4

システムダウン

この状態になると、そのユニットに行動順が回ってきても移動、攻撃を含む一切の行動ができません。また、敵から攻撃された場合も反撃することができません。

攻撃システムダウン

この状態になると、装備武器にかかわらず、攻撃（Attack）コマンドが実行できなくなります。
また、敵から攻撃された場合も反撃することができません。

移動システムダメージ

この状態になると、移動可能スクエア数が、半分になります。
また、バトル中での回避も行えなくなります。
移動可能スクエア数が奇数だった場合は、切り捨てになります。（5→2、3→1）
ただし、脚パーツが破壊された場合は、1スクエア移動可能の状態で変化しません。

移動システムダウン

この状態になると、移動が一切できなくなります。
また、バトル中での回避も行えなくなります。

BPシステムダウン

この状態になると全てのバックパックの機能が使用できなくなります。

誘導システムダウン

この状態になると、ミサイルによる攻撃ができなくなります。ミサイル以外の攻撃は可能です。

リンクカット

この状態になると、そのユニットがリンクを張っている仲間からの支援を受けられなくなります。
また、そのユニットが仲間を支援することもできなくなります。

システムメニュー

戦闘マップ上でSTARTボタンを押すと、システムメニューが表示されます。

End Turn	プレイヤーフェイズを終了します。
Quicksave	現在の状態をセーブします。
Battle Window	バトルウインドウのサイズをノーマル／スモール／表示しないから選択できます。
Objectives	勝利条件、ステージ情報を表示します。
Give Up	攻略をあきらめて、タイトル画面へ戻ります。

簡易マップ

戦闘マップ上でSELECTボタンを押すと縮小版簡易マップが表示されます。

さらにもう一度SELECTボタンを押すと拡大された簡易マップが表示されます。
縮小版の簡易マップは表示したままゲームを進める事ができます。

- 青　味方
- 赤　敵
- 緑　選択されている味方ユニット
- 自分から見えている範囲

バトル画面の見方

戦闘マップの見方

1. 攻撃側ウインドウ
2. リンクユニットウインドウ
3. スキル
4. 防御側ウインドウ

リンク

「フロントミッション4」では、パイロットセットアップのセットリンク(P29)で自分が攻撃行動を行った際、もしくは攻撃対象になった際に味方が戦闘をサポートしてくれます。今までの1vs1から、最大4vs4までの戦闘が可能になり、よりタクティカルな戦闘が展開されます。

青字が自軍ユニットの命中率、赤字が敵ユニットからの命中率です。
青線は自分が張っているリンク、赤線が敵が張っているリンクです。

リンクの流れ

レンゲスの攻撃

ダリルの攻撃

チェイファーの攻撃

敵の反撃

APの消費

リンクに参加したユニットも行動に応じたAPを消費します。

攻撃の順番

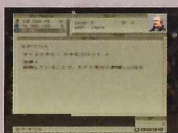
攻撃の順番は、攻撃を仕掛けた側か、仕掛けられた側、及び攻撃に使用する武器の種類、パイロットのすばやさ（スピード）が影響します。

スキル

このゲームでは、各キャラクターが戦闘によって入手する経験ポイント（EP）を使用して、スキルを入手します。(装備方法はP29参照) スキルには、バトル中に確率で発動するバトルスキル、装備するだけで常に有効なオートスキル、装備すると戦闘中にコマンドが追加され、実行することで発動するコマンドスキルの3つのタイプがあります。

バトルスキルの例

▼ Terror Shot（テラーショットI）
攻撃した敵の、その戦闘中の回避率を1／2にします。

オートスキルの例

▼ EP Plus（EPプラス）
装備していることで、EP入手が2割増しになります。

コマンドスキルの例

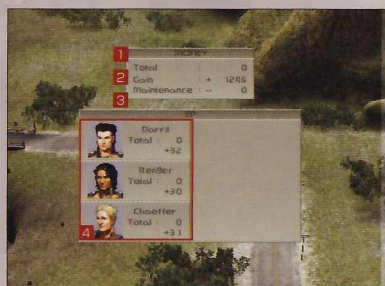
▼ Snipe（スナイプ）
しゃがんだ状態で射撃を行ない、指定パーツを狙い撃ちします。
以降は次のターンまで「しゃがみ」状態となり、反撃、回避不可となります。

スキルのチェーン

リンクバトル時等に確率によってそれぞれが装備しているスキルが連鎖して発動する事があります。
各スキルにはそれぞれチェーンの確率が設定されています。
チェーンには攻撃ダメージのボーナスがあるのでチェーンすればするほどバトルが有利になります。

1チェーン目	1.2倍
2チェーン目	1.5倍
3チェーン目以降	2倍

ステージクリア

ステージクリア

ステージが終了すると戦利金と経験ポイントの清算画面が表示されます。

1	Total	現在の所持金
2	Gain	獲得金
3	Maintenance	メンテナンス費用（破壊されたユニットのパーツ代）
4	EP	各キャラクターの獲得経験ポイント

Wanzer Setup（ヴァンツァーセットアップ）

ストックされているパーツや武器を付け替えたり、バックパックへのアイテムの補給などが行えます。※最大積載可能量を超えるパーツや武器は装備することができません。

Parts（パーツの変更）

胴体、左右腕、脚のパーツをセットアップできます。方向キーの上下でセットするパーツを選択して◎ボタンで決定してください。

※腕パーツにはあらかじめ武器が埋め込まれているものがあります。その場合△ボタンを押すと、埋め込まれている武器の詳細情報を見ることができます。

1. W／P　重量／出力（最大積載可能量）
2. Armor　防御属性
3. Eva.　回避能力（セットアップしたボディとレッグパーツの合計が表示されます。）

ボディ

HP	ヒットポイント
Weight	重量
Power	出力
Evasion	回避能力

アーム

HP	ヒットポイント
Weight	重量
Hit%	命中率
Built-In Weapons	内蔵武器

内蔵武器がある場合、△ボタンを押すと武器の詳細情報を見ることができます。

レッグ

HP	ヒットポイント
Weight	重量
Move	移動力
Evasion	回避能力
Type	脚タイプ（登れる段差、地形種による進入可能、不可能、移動コストに影響します。）

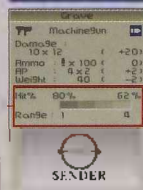
命中率 -------- アームの命中率＋武器の命中率
回避能力 ------ ボディパーツとレッグパーツの合計

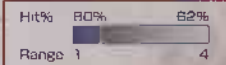
Wanzer Setup（ヴァンツァーセットアップ）

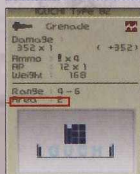
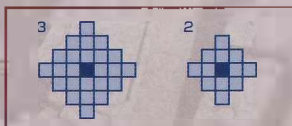
Weapons（武器の変更）

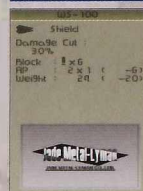
左右手、左右肩に装備する武器をセットアップできます。方向キーでセットする武器を選択し、◎ボタンで決定してください。

※武器があらかじめ埋め込まれている腕パーツの場合、新たな武器装備は行えません。

MG、SG、RF、BZ、ML

武器種	属性
Damage	ダメージ×発射弾数
Ammo	最大弾数
AP	消費AP×攻撃回数
Weight	重量
Hit%	命中率
Range	射程範囲

Hit% 80% 62%
Range 1 4

射程範囲と命中率の関係を、バーで表示しています。バーの色が濃い方が命中率が高いことを表わしています。

GR、RK

武器種	属性
Damage	ダメージ×発射弾数
Ammo	最大弾数
AP	消費AP×攻撃回数
Weight	重量
Range	射程範囲
Area	攻撃範囲

中心からのスクエア数分のエリアが攻撃範囲になります。

シールド

シールド	
Damage Cut	ダメージの軽減率
Block	ブロックできる回数
AP	消費AP×ブロック回数
Weight	重量

MS

武器種	属性
Damage	ダメージ×発射弾数
Ammo	最大弾数
AP	消費AP×攻撃回数
Weight	重量
Range	射程範囲
Homing	ミサイルの誘導性能を3段階で表示します。
Avarage	障害物はあまり回避できないホーミング性能
Good	ある程度の障害物は回避できるホーミング性能
Excellent	入り組んだ場所でもターゲットの位置まで到達する可能性が高いホーミング性能

Wanzer Setup（ヴァンツァーセットアップ）

Backpack（バックパックの装備）

バックパックをセットアップできます。

▼ バックパックの種類

アイテム　アイテムを収納できます。

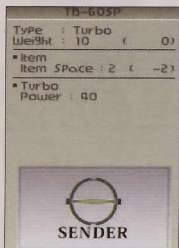
Weight	重量
Item Space	アイテムを積めるスペース

※アイテムには、1つにつき複数のスペースを使用するものもあります。

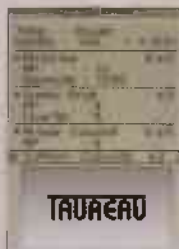
TAUREAU

センサー　自分の周囲にミサイル誘導を行うことができます。

Weight		重量
Sonar		音声情報から敵ユニットの位置を把握します。
Range	Normal	通常の効果範囲
	Rain	雨や雪の場合の効果範囲
Radar		電波情報から敵ユニットの位置を把握します。
Range	Normal	通常の効果範囲
	Night	夜の場合の効果範囲

TB-60SP
Type : Turbo
Weight : 10 (0)
• Item
Item Space : 2 (-2)
• Turbo
Power : 40

ターボ　出力を上げられます。（アイテム収納も可能です）

Weight	重量
Item Space	アイテムを積めるスペース
Power	出力

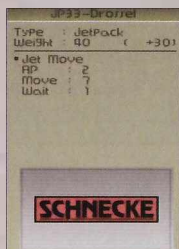
Wanzer Setup（ヴァンツァーセットアップ）

通信

航空支援を受けることができます。（デュランダル部隊のみ）

Weight	重量
Air Strike	爆撃
3×5	爆撃範囲
AP	消費AP
Damade	ダメージ
Supply Drop	補給
×3	1ステージの要請回数
AP	消費AP
Charge	給弾回数

Armar Coating	防御支援要請
5×5	効果範囲
AP	消費AP
Support：Salvage	1ステージで復活させることができる回数 （サルベージに関してはP14参照）

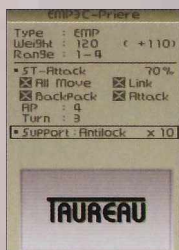
JP33-Drossel
Type : JetPack
Weight : 40 (+30)
• Jet Move
AP : 2
Move : 7
Wait : 1

SCHNECKE

ジェットパック

戦闘中にONにすると越えることのできる段差が大きくなります。

Weight	重量
AP	消費AP
Move	移動スクエア数
Wait	1回使用した場合の再使用までのチャージターン数

EMP3C-Priere
Type : EMP
Weight : 120 (+110)
Range : 1−4
• ST-Attack 70%
☒ All Move ☒ Link
☒ BackPack ☒ Attack
AP : 4
Turn : 3
• Support : Antilock × 10

TAUREAU

EMP

ステータス障害を引き起こす、電磁波攻撃ができます。

Weight	重量
Range	射程範囲
ST-Attack %	ST障害攻撃の発生確率
AP	消費AP
Turn	ST障害の継続ターン数
Support：Antilock	1ステージでアンチロックできる回数 （アンチロックに関してはP12参照）

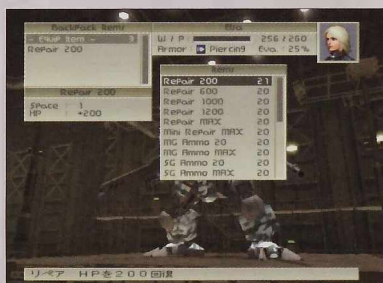
RPx-Zahryah
Type : Repair
Weight : 144 (+134)
Range : 1−3
• Repair 500
AP : 2
• Rebirth 250
AP : 3
• Remove
☒ All Move
☒ BackPack ☒ Missiles
AP : 3

リペア

HPの回復、パーツの修理、ステータス障害の回復ができます。

Weight	重量
Range	射程範囲
Repair	回復値
Rebirth	破損パーツを修理した時の回復値
Remove	ステータス障害の回復 （ステータス障害の解除に関してはP18参照）
AP	消費AP

Wanzer Setup（ヴァンツァーセットアップ）

Items（アイテムのセット）

装備しているアイテムバックパックにアイテムを収納できます。バックパックの容量を越えて収納することはできません。

Armor Type（防御属性の変更）

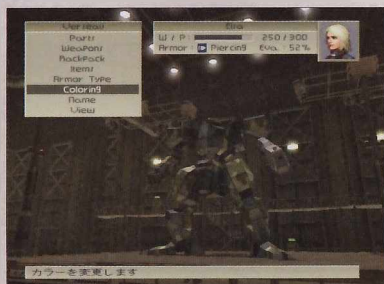
防御属性を変更できます。

▼ 防御属性の種類

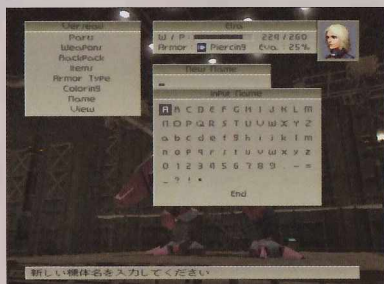
Piercing	耐貫通属性
Impact	耐衝撃属性
Fire	耐炎熱属性

※自分の防御属性と同じ属性の攻撃を受けた場合は、ダメージが軽減されます。

Wanzer Setup（ヴァンツァーセットアップ）

Coloring（カラーの変更）

Camouflage（迷彩カラー）、Armor（装甲カラー）、Line（ラインカラー）のパターンから好きなものを選んで、ヴァンツァーの塗装を変更できます。

※迷彩カラーはステージクリアによって増える場合があります。

Name（機体名の変更）

新しくヴァンツァーに名前をつけられます。

▼キャラ名	▼初期機体名
エルザ	Vereeau
ジード	Squire
ハーミーズ	Charon
ラトーナ	Koroleva
ダリル	Infernal
レンゲス	Mundane
チェイファー	Celestial
ルイス	Tierra
イネス	Guaria

View（機体の確認）

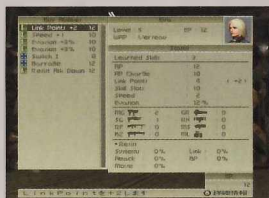
セットアップしたヴァンツァーの全景を確認できます。

Pilot Setup（パイロットセットアップ）

「フロントミッション4」では各キャラクターが戦闘によって入手する経験ポイント(EP)を使用して、アビリティやスキルを入手することでパイロットの能力を上げていきます。

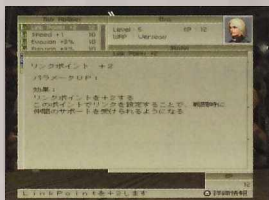
Get Abilities（アビリティの取得）

パイロットの成長を行います。

Buy Abilities	EPを使ってアビリティを取得します。アビリティには、パイロットのパラメータをUP、武器習熟度をUP、スキルの3種類があります。
Upgrade	EPを使って自分のコンピューターの取得可能なアビリティを追加で登録するためのものです。

Learned Skills	習得したスキル数
AP	APの最大値
AP Charge	ターン毎に回復するAPの値
Link Points	リンクを設定する時に使用するポイント
Skill Slots	スキルを装備するためのスロット数
Speed	スピードパラメーター
Evasion	回避パラメーター

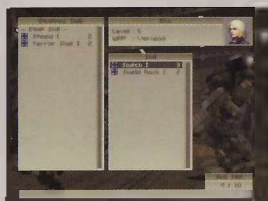
習熟度 … 習熟度は3段階までUPすることができ、その武器種の使用時の攻撃力がUPします。

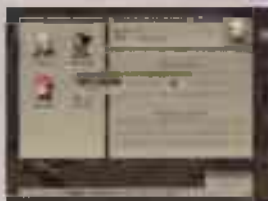
MG	マシンガン	GR	グレネード
SG	ショットガン	RK	ロケット
RF	ライフル	MS	ミサイル
BZ	バズーカ	ML	格闘

Resist	EMPバックパックによるステータス障害攻撃の耐性値 ※レジストは10%、50%、100%とUPすることができ、100%で完全耐性になります。

※アビリティにカーソルを合わせた状態で◎ボタンを押すと、アビリティの詳細画面が表示されます。

Speedについて ……… パイロットのスピードパラメーターは戦闘時の行動順に影響します。
Evasionについて ……… パイロットの回避パラメーターがいくら高くても、搭乗しているマシンの回避率が0の場合は数値が無効化されてしまいます。

Pilot Setup（パイロットセットアップ）

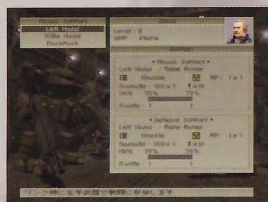
Set Skills（スキルの装備）

スキルスロットのEquip Skills（スキル装備）を選択すると、そのパイロットが所持しているスキルリストのウインドウが表示されます。
各スキルには必要なスロット数が設定されています。そのパイロットのSkill Slots（スキルをセットできる容量）の範囲内で設定してください。

Set Links（戦闘時のリンクの設定）

戦闘時の味方からの支援の設定は、Pilot Setupの中のSet Linksで行います。
Set LinksにはAttack LinksとDefense Linksの2種類があります。

Attack Links	敵ユニットを攻撃するとき仲間のユニットに支援をしてもらうための設定。
Defense Links	敵ユニットに攻撃を受けたとき仲間のユニットに支援をしてもらうための設定。

Set Linksにはポイントの消費によってサポート内容に違いがあります。

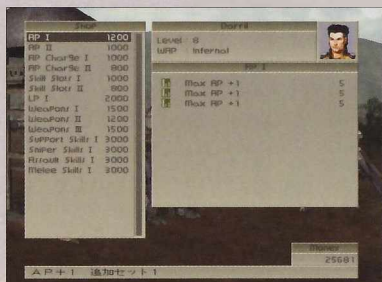
Link:1	リンクして戦闘に参加するようになります。
Link:2	リンク時にスキルが発動する可能性があります。

Set Support Actions（リンク時のキャラの行動を設定します）

他の仲間パイロットからリンクを設定されたときに、そのパイロットが、どのような支援をするかを設定することができます。サポート内容には、Attack SupportとDefence Supportがあり、それぞれ個別に設定できます。

Attack Support	アタックリンクを設定されたときの行動。
Defense Support	ディフェンスリンクを設定されたときの行動。
Left Hand	左手に装備している武器で戦闘に参加します。
Right Hand	右手に装備している武器で戦闘に参加します。
Backpack	バックパックで下記の2種類の設定ができます。
Antilock（アンチロック）	アンチロック機能がついたEMPバックパックを装備したユニットの周辺にいる味方ユニットをターゲットしたミサイル弾の誘導妨害をして絶対命中しないようにするというものです。（ディフェンスサポートのみ）
Salvage（サルベージ）	サルベージ機能がついた通信バックパックを装備して、ディフェンス or アタックサポートに設定していると、ユニット破壊時に復活させる機能です。

Wanzer Shop（ヴァンツァーショップ）

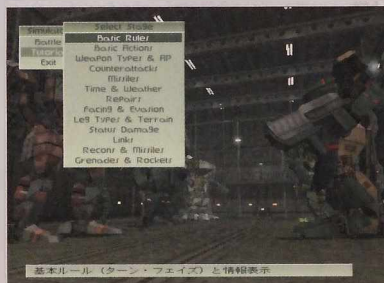
ヴァンツァーのパーツや武器、アイテムなどの売買が行えます。

Computer Shop（コンピューターショップ）

各キャラクターによって手に入れられるアビリティやスキルは異なります。
Upgradeで手に入れられないアビリティやスキルをお金で購入する事ができます。

Simulator（シミュレーター）

Battle

今までクリアしてきたマップ上で敵や味方の配置が違う状態で戦闘をシミュレートできます。
ここでは経験ポイントやお金も手に入ります。

Tutorial

戦闘やセットアップ等に関するチュートリアルを見ることができます。

Save／Load（セーブ／ロード）

「フロントミッション4」では街や基地などのイベント画面やインターミッション画面でセーブする方法と、戦闘中にセーブする、2通りのセーブ方法があります。

セーブファイルにセーブする

街や基地などのイベント画面でメニューウインドウの中からSave／LoadのSaveメニューを選んでゲームデータをセーブします。

※ゲームデータをセーブするには"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）に36KB以上の空き容量が必要です。

※また1つの"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）につき、最大30個のゲームデータをセーブすることができます。

中間ファイルにセーブする

戦闘時にSTARTボタンを押してシステムウインドウを開き、Quicksaveを選んで中間データをセーブします。

※このゲームの中間データは"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）に343KB以上の空き容量が必要です。

※中間データは1つの"PlayStation 2"専用メモリーカード（8MB）につき、1つしかセーブすることができません。

キャラクター紹介

Darril ダリル／32歳

L.S.N 陸軍332機動中隊第5分隊隊長。階級は軍曹。アメリカ南部の出身。かつてはたたき上げで出世した優秀な士官であったが、正義感から出た行動によって上官と対立、左遷される結果となった。その為か、現在では軍組織というものを斜に構えたスタンスで見る様になってしまい、皮肉屋になってしまっている。
元々陽気で明るく、お気楽な性格だが、心底ではなにか打ち込めることを求めている。

Renges レンゲス／35歳

L.S.N.軍伍長。ダリルの部下ではあるが親友と呼べる信頼関係がある。明るい性格ではあるが、多分に皮肉屋で、他人とは一定の距離をおいて付き合うタイプ。普段から落ち着きがあり、あまり感情を表に表さない分、感情がたかぶった時とのギャップが大きい。

Chaeffer チェイファー／24歳

U.S.N 軍二等兵。仲間の中で最年少という事もあって弟分的存在。粗忽者で注意力に欠け、ドジばかりしている。お調子者で軽い印象だが、他人には非常に優しく、困っている人を放っておけないタイプ。

Luis ルイス／20歳

公正ベネズエラの若きリーダー。正義感の塊の様な性格で、不誠実なことを行う人間を絶対に許すことが出来ない。また、そういった人間によって迫害される人々を助けることに自分の全てを賭ける誠実さを持っている。ただ、誠実すぎる故に先走る事も。

Ines イネス／20歳

公正ベネズエラのメンバーでルイスの恋人。ルイスと同様に正義感と誠実さを持っているが、ルイスに比べるとその時々に応じて柔軟な物の考え方をする。

キャラクター紹介

Elsa エルザ／22歳

元フランス軍ヴァンツァーパイロット。
物語冒頭に、ECの陸上新戦術研究機関、通称「デュランダル」へと配属される。素直で明るい性格。ヴァンツァーの実戦理論には長けているが、機械工学分野は得意ではない。まだ若いこともあって、正義感が強く、少し道義にうるさい。

Zead ジード／45歳

元イギリス軍将校で「デュランダル」のリーダー的役割。元軍人という事もあって礼儀正しく自分自身にも厳しい性格。しかし、他人に対してそれを強要するようなことはなく、相手の個性を受け入れる包容力がある。エルザをはじめとする部下達にとっては、頼れるリーダーであると同時にやさしい父親的存在となっている。

Hermes ハーミーズ／20歳

軍人の経験はないが、コンピュータにかけては天才的な「デュランダル」の情報分析担当。常にポジティブで陽気。ただ、他人と意見が合わないと、すぐに口ゲンカをしてしまうという実年齢よりも子供っぽいところがある。

Latona ラトーナ／28歳

元ザーフトラ軍のヴァンツァーパイロット。パイロットとしての戦闘能力が高い。他人に見下されるのが嫌いな性格で、軍に長くいたせいか行動や口調が男っぽく、喜びの感情表現が下手。
他人に対しても自分に対しても厳しい。

Wagner ヴァグナー／28歳

ドイツ軍特殊部隊ブラウネーベルの隊長。常に沈着冷静で、誰に対しても冷たい口調で感情をあまり表に出さない。

Glaeser グレーザー／50歳

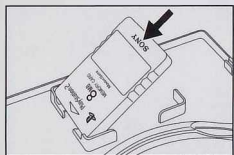
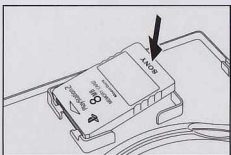
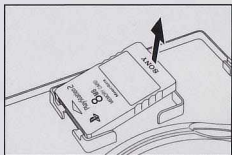
ドイツ軍准将。　兵卒からのたたき上げで准将にまで登り詰めた根っからの軍人。誰に対しても常に不機嫌そうな態度で接する。部下に対しては怒鳴りつけることが多く、恐れられている。

ディスクの収納・取り出し方法

PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。

ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外側を、カチッと音がするまで押し込んでください。

ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがありますのでご注意ください。また、ディスクが正しく収納されていないと、ディスクが割れたり、傷が付く原因となりますのでご注意ください。

メモリーカードの収納・取り出し方法

1.メモリーカードのへ印の彫り込みのある面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込んでください。

2.メモリーカードの右端を押し込んでください。

3.取り出す場合は、メモリーカードの右端から持ち上げてください。

使用上のご注意 ●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム"PlayStation 2"専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。●ソフトウェアの「解説書」および"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにディスクトレイにのせてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●ディスクをケースから取り出す際には、ケースのPUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。浮く前に無理に取り出そうとするとディスクが割れたり、指を挟んでけがをすることがあります。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては「"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)」、"PlayStation BB Unit"、"PocketStation"などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●メモリーカードをケースに収める場合は、メモリーカードのへ印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER(メモリーカードホルダー)にある左端のフックに斜めに差し込み、右端を押し込んでください。また、ケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対におやめください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。